
CAPCOM®
STREET FIGHTER
ZERO®
ストリートファイターZERO
V.S.FIGHTING
©CAPCOM CO.,LTD. 1995
ALL RIGHTS RESERVED.
SLPS 00176
PlayStation



ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ソフト「ストリートファイターZERO」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「解説書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが弊社お客様相談室　家庭用ゲームサポートまでご一報ください。なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

For Japan Only

プレイヤー 1−2人

メモリーカード 1ブロック

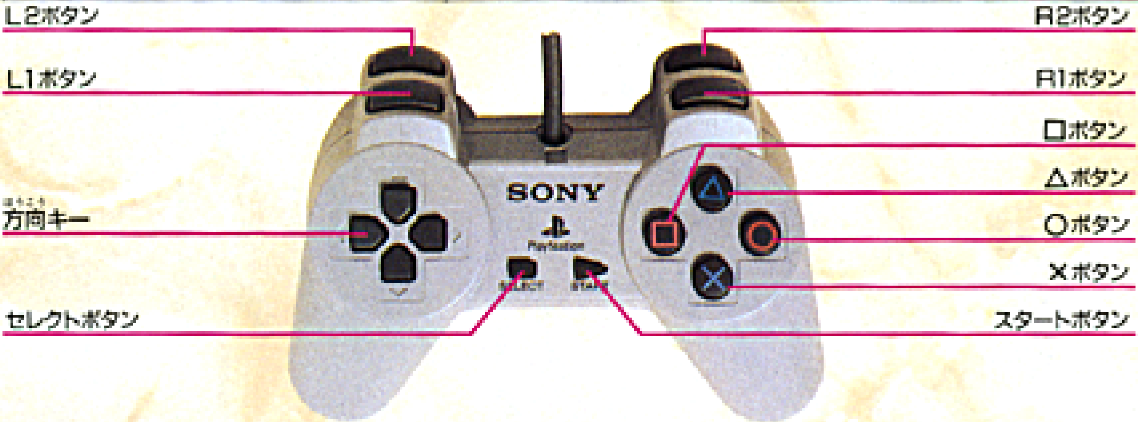
SLPS 00176

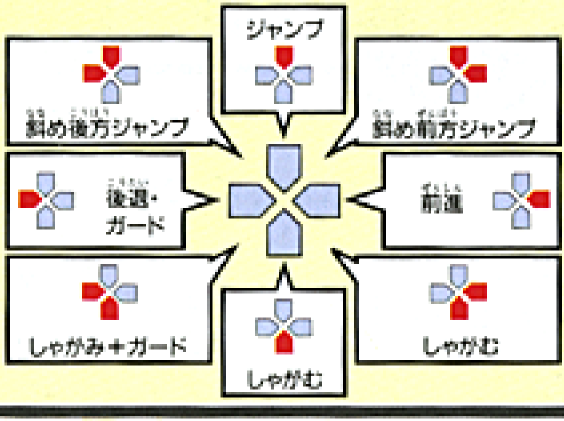
遙かな理想を胸に、挑戦者たちは今日も闘う…
やがて語りつがれるであろう伝説の序章を
己が拳で刻み込むが如く…

STREET FIGHTER ZERO®

CONTENTS

操作方法



	ゲームプレイ時	その他
方向キー	●プレイヤーが右向き時の操作です。  	●ゲームモードの選択 ●使用キャラクターの選択 ●オプションメニューの選択 等を行います 

※このゲームは2人までプレイできます。本体のコントローラ端子にコントローラを接続して下さい。2人プレイを行うときは、別売りのコントローラをお買い求め下さい。

	ゲームプレイ時	その他
□ボタン	弱パンチ(弱Ⓟ)連打可能	
△ボタン	中パンチ(中Ⓟ)弱と強の中間	
L1ボタン	強パンチ(強Ⓟ)威力はあるがスキが大きい	
×ボタン	弱キック(弱Ⓚ)連打可能	選択のキャンセルを行います
○ボタン	中キック(中Ⓚ)弱と強の中間	選択の決定を行います
R1ボタン	強キック(強Ⓚ)威力はあるがスキが大きい	
SELECT	1ラウンド中1回に限り、挑発を行います	ポーズ(一時停止)中オプション画面を開きます
START	●ポーズ(一時停止)のON/OFFを行います ●空いたコントローラから途中参加を行います	タイトル画面からゲームをスタートします
L2ボタン	弱中強パンチ同時押し	
R2ボタン	弱中強キック同時押し	

※ゲームプレイ時のボタン配置は、初期設定のものです。
オプション画面の"KEY CONFIG."で変更することができます。

全キャラクター共通の特殊操作

ガード・空中ガード

敵の攻撃に対し、攻撃を行わないで後方に方向キーを入れると敵の攻撃をガードしてダメージを回避できます。
キャラクターが空中にいるときも、同様にガードが可能です。



投げ・つかみ技

敵の近くで相手の方向にキーを入れて、中または強の攻撃ボタンのいずれかを押すと、相手を投げ飛ばすことができます。キャラクターによっては、相手をつかんで連続でダメージを与える技(つかみ技)になったり、ただの通常技にしかならないこともあります。

リカバリー・つかみ技脱出

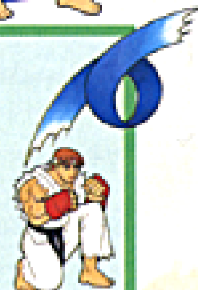
敵の攻撃を連続で受け続けると、キャラクターが気絶してしまいます。気絶は一定時間でもとに戻りますが、このときに方向キーや攻撃ボタンを連打すれば、より早く回復することができます。
また、敵につかみ技をかけられたときも、同じ操作でより早く逃げることができます。





受け身

相手の投げ技を受ける瞬間（つかまれたとき）に、投げ返すようなタイミングで投げ技と同じ操作を行うと受け身をとり、ダメージを軽減させることができます。



ZEROカウンターをきめろ!

ZERO ZEROカウンターをきめろ!

← ↙ ↓ + Ⓟ or Ⓚ （ボタンは、キャラクターに応じて変化します。）

※P.16からのキャラクターの技解説を参照してください。

相手の攻撃をガードした瞬間に上のコマンドを入力すると、キャラクターは素早くガードをといて反撃を行います。

このZEROカウンターを使用するには、スーパーコンボレベルゲージをレベル1分消費します。





ZERO ダウンを回避せよ!

← ↙ ↓ + Ⓟ

昇龍拳や足払いなどのダウンさせられる技を受けたとき、上のコマンドを入力するとキャラクターは前転して体勢を立て直します。



ZERO 挑発せよ!

SELECT

1ラウンド中に1回限り、キャラクターが相手を挑発するポーズをとり、相手に余裕を見せつけることができます。

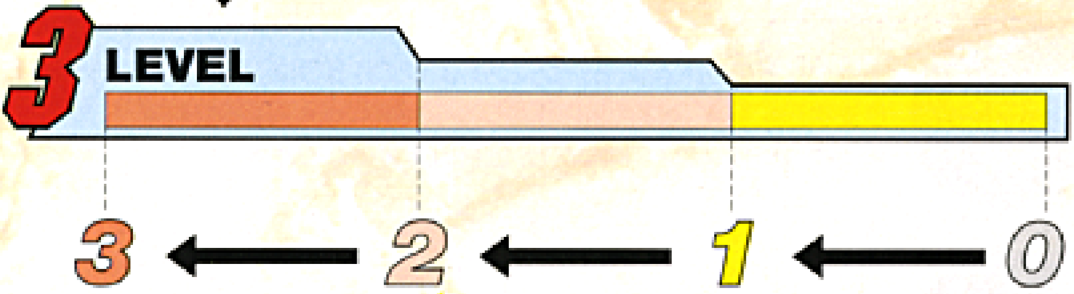


ゲーム画面の見方



①S　C　O　R　E：現在の得点です。
②体　力　ゲ　ー　ジ：攻撃を受けると減少していき、無くなるとKO負けになります。
③タイムカウンター：00になると、勝負が判定に持ち越されます。
④使用キャラクター：現在使用しているキャラクターの顔と名前です。
⑤技　　得　　点：技がヒットしたら、その得点が表示されます。
⑥スーパーコンボレベルゲージ：P．7参照。
⑦オ　ー　ト　マ　ー　ク：オートマチックモードのマークと、オートガードの残り回数です。
⑧勝　　ち　　星：ラウンドを勝利すると、勝利の内容に応じて表示されます。
⑨ボーナスメッセージ：各種ボーナスの名称と得点を知らせます。

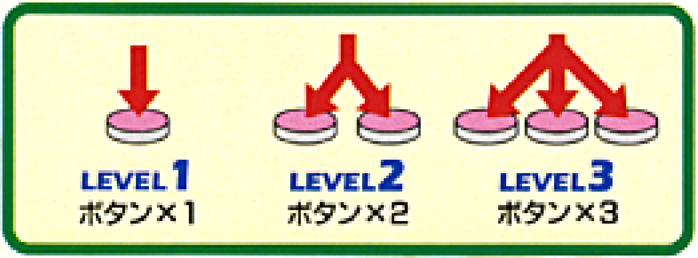
ZERO スーパーコンボレベルゲージ



必殺技や通常技を出すと、スーパーコンボレベルゲージが上昇します。ゲージが一定量たまるとレベルが上がり、キャラクターはスーパーコンボやZEROカウンターを使用できるようになります。

※P．16からのキャラクターの技解説を参照してください。

各キャラクターの持つスーパーコンボには、1～3のレベルがあり、高いレベルで出すほど威力も大きくなります。同時に押すボタンの数でレベルが決定し、それぞれのレベル数分ゲージを消費します。





ゲームのルール

試合の構成

1ラウンドの制限時間を99カウントとして、3ラウンドで1試合が基本となります。
先に2ラウンド奪取したほうが試合の勝者となります。

勝敗の条件

攻撃を当ててダメージを与えていき、相手の体力を0にするとKO勝ちとなります。時間切れのときは残り体力の多いほうが判定で勝利となります。

引き分け（ドローゲーム）

相打ちにより、両者同時に残り体力が0になった時(WKO)や、時間切れの判定で、残り体力の値が両者とも同じだったときは引き分け(ドローゲーム)になり、4本目（ファイナルラウンド）が追加されます。このファイナルラウンドを勝てば、無条件で試合の勝者となりますが、それ以外のときは、たとえ再び引き分けたときでもゲームオーバーとなります。

勝ち星

1ラウンド勝利する毎に、体力ゲージの下に勝ち星マークが1つ表示されていきます。マークには何種類かあり、勝利の内容に応じて変化します。

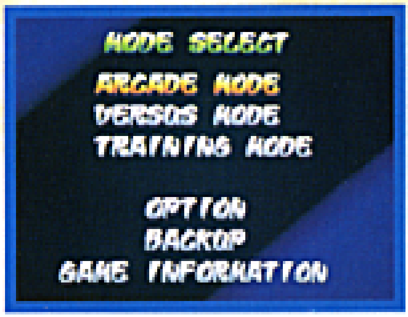

必殺技KO


時間切れ判定

※この他にも、いくつかのマークがあります。

ゲームモードの解説

タイトル画面でスタートボタンを押すと、ゲームモードの選択メニューが表示されます。
方向キーで遊びたいモードを選び、スタートボタンを押して決定して下さい。



アーケードモード（1Pプレイ&2P乱入対戦が可能なモード）

キャラクターの1人を使用し、勝ち抜いていくモードです。8人の敵を倒せばゲームクリアとなりますが、もし途中で敗れても何度でもコンティニューすることができます。



バーサスモード（1P&2P対戦プレイ専用モード）

1P、2Pそれぞれがキャラクターを選び、対戦して勝敗を競うモードです。1回戦うごとに、キャラクター選択を行いますが、1Pと2Pで同じキャラクターを使用することも可能です。また、戦いが終わると勝敗結果が表示されます。
オプション画面でスピーディープレイヤーセレクトモードを選択すると、プレイヤーセレクト画面を簡略化して、スムーズなプレイが楽しめます。



トレーニングモード(1Pプレイ専用モード)

プレイヤーが、動かない敵を練習台に見立てて戦うことのできるモードです。
コンボ技(P.28参照)の練習や研究を行うのに最適です。

〈このモードの特徴〉
- 練習台のキャラクターは普段ノーガードですが、最初の一撃が当たると自動的にガードしようとするので、コンボが途切れたのが分かり易くなっています。
練習台は、一定時間攻撃を当てないでいると、再びノーガード状態に戻ります。
- スーパーコンボレベルゲージが最初からレベル3まで溜まった状態になっています。
スーパーコンボを使うとゲージが減りますが、一定時間で元に戻ります。
- オートマチックモードの使用はできません。

最初にプレイヤーが使用するキャラクターと、練習台となるキャラクターを選択して下さい。
練習の開始前にまずメインメニューが開きます。

◎MAIN MENU

[START] 練習を開始します。
[SET UP] 練習環境を設定するウインドウを呼び出します。
[CHARACTER CHANGE] プレイヤーの使用キャラクター及び練習台キャラクターを変更します。
[OPTION] サウンドモード(ステレオ/モノラル)の切り替えや、ボタン配置を変更します。
[END] トレーニングモードを終了します。

◎SET UP

【MODE】練習の形式を"NORMAL"か"REPLAY"のいずれかに切り替えます。

- NORMAL……タイム制限がなく、練習台の体力も減りません。プレイヤーは自由に練習を行うことができますが、プレイの再現はできません。
- REPLAY………通常どおり制限時間があり、練習台の体力も攻撃を当てると減っていきます。練習台がKOされるか、タイムオーバーもしくは一定量の行動を終えると、練習を一時中断してプレイの再現か練習の継続かを選択するメニューウインドウが開きます。

【ACTION】練習台のとる行動を、以下の3通りから選択できます。

- STAND…………普通に立っている状態です。
- CROUCH……しゃがんでいる状態です。
- JUMP…………垂直ジャンプを繰り返している状態です。

【SPEED】ゲームのスピードを3段階に変更できます。

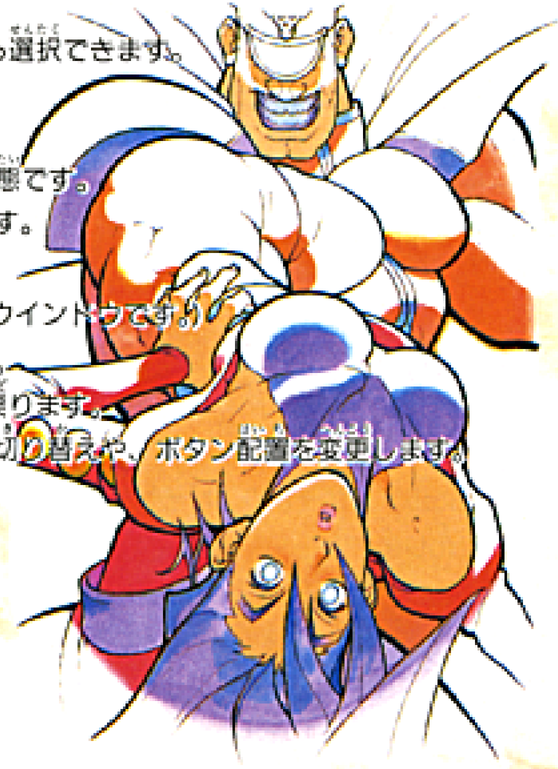
【EXIT】メインメニューに戻ります。

◎PAUSE（練習中にスタートボタンを押すと開くウインドウです。）

【CONTINUE】ポーズを解除し、練習を再開します。

【MAIN MENU】練習を中断し、メインメニューに戻ります。

【OPTION】サウンドモード（ステレオ/モノラル）の切り替えや、ボタン配置を変更します。



ZERO プレイヤーセレクト

遊ぶゲームモードが決定すると、続いてプレイヤーキャラクターの選択を行います。方向キーでキャラクターを選び、スタートボタンもしくは決定ボタンのいずれかを押して決定して下さい。
決定したボタンに応じてキャラクターのカラーが次のように変化します。



1Pカラー…□・△・L1・スタートボタン
2Pカラー…×・○・R1ボタン



またこのとき、ゲームスピードとマニュアル／オートモードの選択を行います。（P.13参照）

SPEED スピード

選択に応じ、ゲームのスピードが変化します。



MANUAL/AUTO
マニュアル/オート

選択に応じ、キャラクターの操作および能力が変化します。

マニュアル	オート
通常操作を全て、プレイヤー自身によって行います。 ●マニュアル操作 ●自分でガード	●カンタンコマンド ●オートガード

●カンタンコマンド（オートを選んだ時のみ使用できます。）
特定の組み合わせで攻撃ボタンを２つ同時押しすると、コマンド入力をしなくてもスーパーコンボが出せます。
ボタンとスーパーコンボの組み合わせは右のようになっています。※各ナンバーに当たるスーパーコンボは、P.16からのキャラクターの技解説を参照してください。
③のスーパーコンボをもたないキャラクターが③の操作をしても②の技が出ます。

スーパーコンボ	ボタン
①	弱パンチ ＋ 弱キック
②	中パンチ ＋ 中キック
③	強パンチ ＋ 強キック

> オートマチックモード使用の場合は、レベル１のスーパーコンボしか使用することができません。

●オートガード
自分が攻撃中でないときであれば、キャラクターは自動的に相手の攻撃をガードしてくれます。ただし、１ラウンド中での使用回数には制限があり、規定回数分ガードすると、そのラウンドの残りは通常のガード操作をする必要があります。ラウンドが変われば、新たに定められた回数分が使用可能になります。

オプションと記録

OPTION

モード選択メニューから"OPTION"を選択すると、いろいろな設定でゲームを楽しめるようになります。方向キー上下で変更したい項目を選び、左右で設定の切り替えを行って下さい。



◎OPTION MODE

【LEVEL】アーケードモードの難度を1～8段階で設定できます。
【SOUND】テレビの音声出力をステレオ/モノラルに切り替えます。
【B.G.M.】B.G.M.をリミックス/オリジナル(アーケード)バージョン間で切り替えます。

◎KEY CONFIG.

バトル中に使用する攻撃ボタンの配置を変更できます。

◎SET UP

【TIME】1ラウンド中の制限時間を変更できます。
【ROUNDS】1試合中の基本ラウンド数を変更できます。
【DAMAGE】攻撃によるダメージ量の割合を1～4段階で調節できます。
【MODE】スピーディープレイヤーセレクトモードを使用するかしないかを切り替えます。
(P. 9参照)
【SPEED】プレイヤーセレクト時に行うゲームスピードの選択を固定省略できます。
【AUTO】プレイヤーセレクト時に行うオートマチック使用の選択を固定省略できます。
【PLAYER】プレイヤーの操作をコントローラで行うかコンピュータが行うかを切り替えます。
※モード選択メニュー以外にもオプション画面を呼び出せるところがあります。
※【MODE】と【PLAYER】はバーサスモードでのみ有効になります。
※トレーニングモードでは【SPEED】の設定のみ有効です。

BACKUP

モード選択メニューから"BACKUP"を選択すると、各種データの保存/読み込み等を行うことができます。

【SAVE DATA】アーケードモードのハイスコアランキング等の記録をメモリーカードに保存します。

【LOAD DATA】メモリーカードに保存されているランキング等の記録の読み込みを行います。

【HI-SCORE RANKING】現在記録されているアーケードモードのハイスコアランキングを見ることができます。

【MASTER'S RANKING】現在記録されているマスターズランキング（アーケードモードをコンティニューしないでクリアしたときの成績のランキング）を見ることができます。

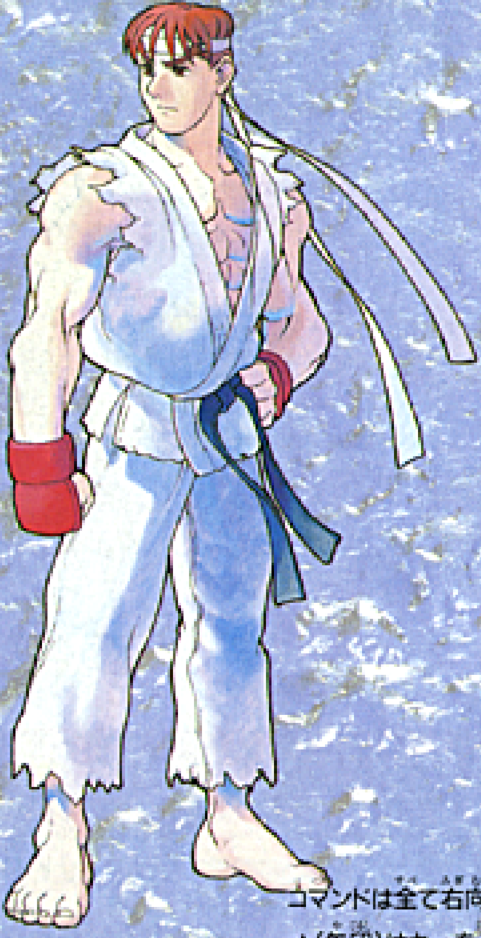
マスターズランキングとは？

アーケードモードで一度もコンティニューしないでクリアしたプレイヤーだけがランクインされる特別なランキングです。より厳しい条件で優秀な戦績を上げることを目指して下さい。

※オプション設定により、(ROUNDS)を1ラウンドに設定した時はランキングの対象になりません。

各種データの保存には別売のメモリーカードが必要です。このゲームでは、ランキング等の保存に1ブロックの空き容量を使用します。

波動の極意を手に
強さの意味を求めん…



RYU

波動拳 ↓↘→＋Ⓟ	相手に近づき、強Ⓟで出すとファイヤー波動拳に！
昇龍拳 →↓↘＋Ⓟ	
空中竜巻旋風脚 ジャンプ中に↓↙←＋Ⓚ	
竜巻旋風脚 ↓↙←＋Ⓚ	
スーパーコンボ① 真空波動拳 ↓↘→↓↘→＋Ⓟ	
スーパーコンボ② 真空竜巻旋風脚 ↓↙←↓↙←＋Ⓚ	









ZERO カウンター　←↙↓＋Ⓟ

必勝

基本技はいずれも連続技につなぎやすく、威力も大きい。「波動拳」で牽制し、飛び込んできた相手を「昇龍拳」で迎撃するのは、あまりにも有名かつ有効な戦法。

コマンドは全て右向き時のものです。左向きの時は左右逆の操作をして下さい。
→（矢印）はキーを入力する方向を示しています。
ため……指定の方向にキーを入れ少したってから次の方向キーを入れる。

CHUN-LI

危険をかえりみず
ただ愛する父のために…

技	コマンド
百裂脚	Ⓚ連打
天昇脚	↓ため↑+Ⓚ
気功拳	←ため→+Ⓟ
旋円蹴	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ① 千裂脚	←ため→←→+Ⓚ
スーパーコンボ② 覇山天昇脚	↙ため↘↙↗+Ⓚ
スーパーコンボ③ 気功掌	↓↘→↓↘→+Ⓟ







ZERO カウンター ←↙↓+Ⓚ

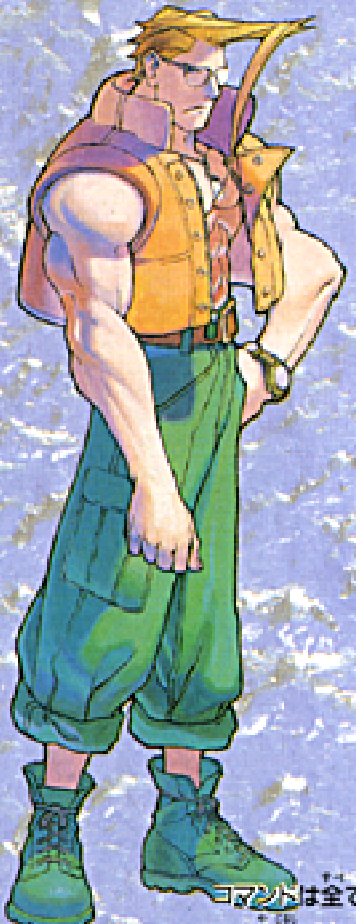
必勝

リーチが長く地上戦で重宝する！中Ⓚ。それで相手のガードを誘い、すかさず下段ガード不可の「旋円蹴」をたたき込もう。相手を端に追い込んだときのラッシュ攻撃は強力。



己が未来を信じ、
ただ一人の孤独な戦いに挑む！

NASH



ソニックブーム	←ため→＋Ⓟ
サマーソルトシェル	↓ため↑＋Ⓚ
スーパーコンボ① ソニックブレイク	←ため→←→＋Ⓟ（＋Ⓟ連打）
スーパーコンボ② クロスファイアブリッツ	←ため→←→＋Ⓚ
スーパーコンボ③ サマーソルトジャスティス	↙ため↘↙↗＋Ⓚ



ZERO カウンター ←↙↓＋Ⓟ

必勝 守りを中心に、ため技でうまく応戦しよう。相手のスキを見計らって対空に、接近戦に「クロスファイアブリッツ」を叩き込め。レベル１でも充分使えるぞ。

コマンドは全て右向き時のものです。左向きの時は左右逆の操作をして下さい。
→（矢印）はキーを入力する方向を示しています。
ため……指定の方向にキーを入れ少したってから次の方向キーを入れる。

終生の友に
飛龍のエールを贈らん！

昇龍拳
→↓↘＋Ⓟ 大Ⓟで出すと拳に炎が！



竜巻旋風脚
↓↙←＋Ⓚ

空中竜巻旋風脚
ジャンプ中に↓↙←＋Ⓚ



波動拳
↓↘→＋Ⓟ

スーパーコンボ①
昇龍裂破
↓↘→↓↘＋Ⓟ



スーパーコンボ②
神龍拳
↓↘→↓↘＋Ⓚ（＋Ⓚ連打）



ZERO カウンター ←↙↓＋Ⓟ

必勝

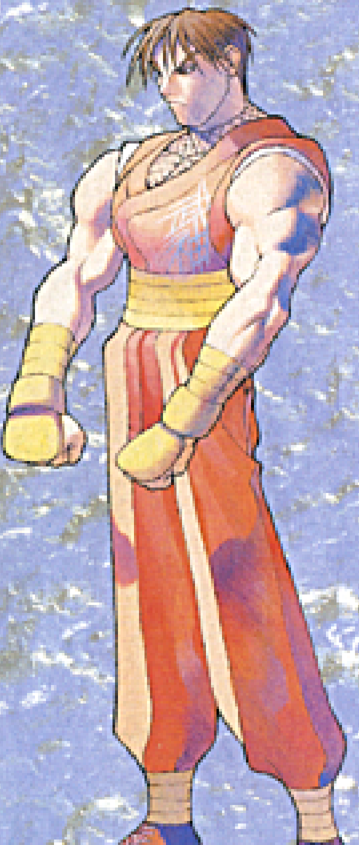
空振りしたときスキの大きい技が多いので、ガードの裏をかくような戦法が有効だ。↓↙←＋Ⓟの「前方転身」で波動拳などの下をくぐったり、相手の反対側にまわり込める。



KEN

GUY

闘いの神よ…
我に力を!!

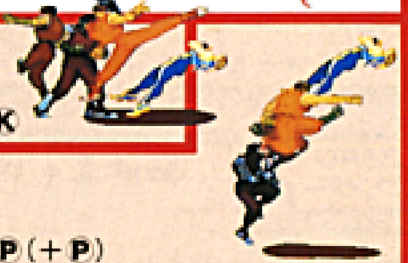


必勝

必殺技「疾駆け」は、最初に押したボタンに応じて技が変化する。弱Ⓚなら技を出さず停止し、中Ⓚなら立ちガード不可の「影すくい」、強Ⓚなら下段ガード不可の「首刈り」だ。



技	コマンド
武神イズナ落とし	⬇⬊➡＋Ⓟ＋Ⓟ
疾駆け　最初のボタン(弱〜強)で技が変化	⬇⬊➡＋Ⓚ＋Ⓚ
武神旋風脚	⬇⬋⬅＋Ⓚ
スーパーコンボ① 武神剛雷脚	⬇⬊➡⬇⬊＋Ⓚ
スーパーコンボ② 武神八双拳	⬇⬊➡⬇⬊＋Ⓟ(＋Ⓟ)



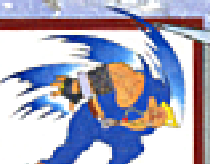
ZERO カウンター　⬅⬋⬇＋Ⓚ

コマンドは全て右向き時のものです。左向きの時は左右逆の操作をして下さい。
➡(矢印)はキーを入力する方向を示しています。
ため……指定の方向にキーを入れ少したってから次の方向キーを入れる。

必勝

よく似た突進技「ブルヘッド」と「ブルホーン」を交互に出して、ラッシュ攻撃をしかけるのが効果的。スキが少なく強力な「ザ・バーディー」をからめてガンガン押していこう。

正義を蹴散らし、
悪の華を咲かせ！



ブルヘッド
←ため→＋Ⓟ

ブルホーン
ⓅまたはⓀを2つ以上、一定時間押して離す



マーダラーチェーン
方向キー1回転＋Ⓟ



スーパーコンボ①
ザ・バーディー
←ため→←→＋Ⓟ

スーパーコンボ②
ブルリベンジャー
↓↘→↓↘＋Ⓟ

スーパーコンボ③
ブルリベンジャー
↓↘→↓↘＋Ⓚ
（ⓅよりⓀのほうが遠くへジャンプします）

ZERO カウンター
←↙↓＋Ⓟ



BIRDIE

SODOM

ニッポン チャチャチャ!
マッドギア バンザイ!!



必勝

通常技のスライディング(↓強Ⓚ)は、スキが少ないうえに波動拳などの下を抜けて攻撃できる。これで相手の間合いに切り込み、強力な「ブツメツバスター」などをたたき込もう。



ジゴクスクレイプ
→↓↘+Ⓟ

ブツメツバスター
方向キー1回転+Ⓟ



ダイキョウバーニング
方向キー1回転+Ⓚ



スーパーコンボ①
メイドノミヤゲ
↓↘→↓↘→+Ⓟ



スーパーコンボ②
テンチュウサツ
方向キー2回転+Ⓟ

ZERO カウンター
←↙↓+Ⓟ

コマンドは全て右向き時のものです。左向きの時は左右逆の操作をして下さい。
➡(矢印)はキーを入力する方向を示しています。
ため……指定の方向にキーを入れ少したってから次の方向キーを入れる。

SLPS 00176

我のゆく道は
地上最強に通ず…

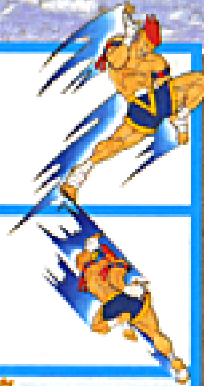
ライジングジャガー
↓↘→↗＋Ⓚ

ジャガーキック
←↓↙＋Ⓚ

ジャガートゥース
→↘↓↙←＋Ⓚ

スーパーコンボ①
ジャガーリボルバー
↓↙←↓↙←＋Ⓚ

スーパーコンボ②
ジャガーバリードアサルト
↓↘→↓↘＋Ⓟ（＋Ⓟ連打またはⓀ連打）





ZERO カウンター
←↙↓＋Ⓚ

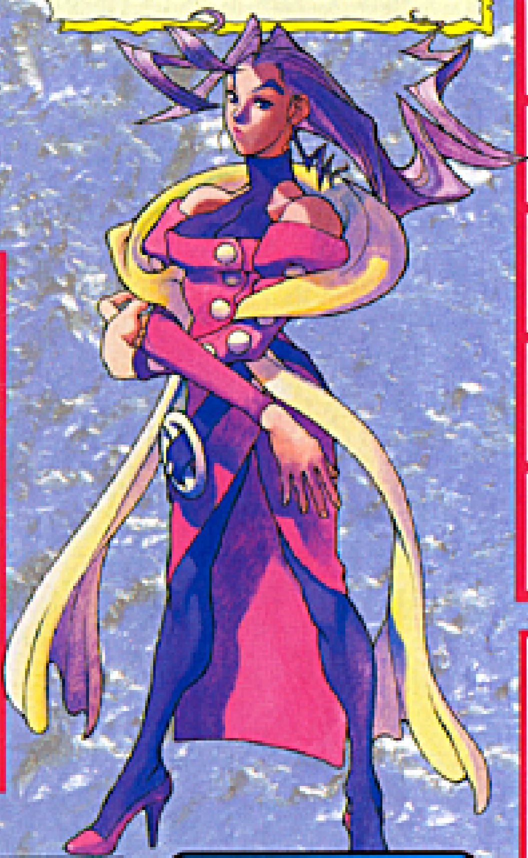
必勝

波動拳などを飛び越えて前方に攻撃できる「ジャガーキック」は、攻めの中心技として積極的に使っていこう。↘＋中Ⓚで出せる「ジャッティングキック」で空中の相手を迎え撃て。



ADON

神秘の力を貶めし者よ…
天の裁きをうけるがいい!!



ROSE

ZERO カウンター
←↙↓+Ⓟ

ソウルリフレクト
↓↙←+Ⓟ



ソウルスパーク
←↙↓↘→+Ⓟ



ソウルスルー
→↓↘+Ⓟ

スーパーコンボ①
オーラソウルスパーク
↓↙←↓↙←+Ⓟ



スーパーコンボ②
オーラソウルスルー
↓↘→↓↘+Ⓟ

スーパーコンボ③
ソウルイリュージョン
↓↘→↓↘+Ⓚ



必勝

主力となるのは必殺技「ソウルリフレクト」。弱Ⓟは相手の波動拳などを吸収してスーパーコンボゲージをためられ、中Ⓟは前方・強Ⓟは斜め上に波動拳などを跳ね返すことができる。

コマンドは全て右向き時のものです。左向きの時は左右逆の操作をして下さい。
➡(矢印)はキーを入力する方向を示しています。
ため……指定の方向にキーを入れ少したってから次の方向キーを入れる。

必勝

「タイガーショット」ばかりに頼っていてはダメだ。対空技として重宝する立ち強Ⓚ、空中ガード不可の「タイガークラッシュ」などいろいろな技を使って戦いを組み立てて行こう。

執念の虎、
新たなる戦場へ立つ！

タイガーショット
⬇↘➡＋Ⓟ



グランドタイガーショット
⬇↘➡＋Ⓚ

タイガークラッシュ
➡⬇↘＋Ⓚ



タイガーブロウ
➡⬇↘＋Ⓟ

スーパーコンボ①
タイガーキャノン
⬇↘➡⬇↘➡＋Ⓟ

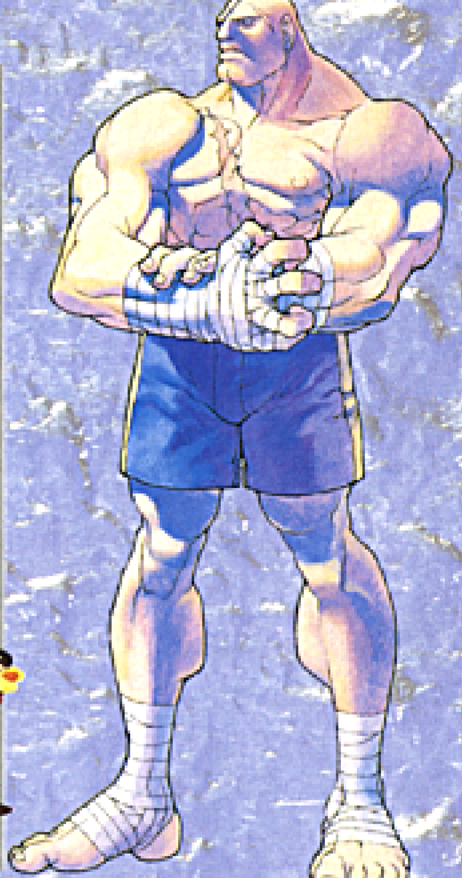


スーパーコンボ②
タイガージェノサイド
⬇↘➡⬇↘＋Ⓚ

スーパーコンボ③
タイガーレイド
⬇↙⬅⬇↙⬅＋Ⓚ



ZERO カウンター
⬅↙⬇＋Ⓚ



SAGAT

VEGA

強大なサイコパワーを操る
悪の帝王！



サイコショット
←ため→＋Ⓟ



ヘッドプレス
↓ため↑＋Ⓚ

ダブルニープレス
←ため→＋Ⓚ

ベガワープ
→↓↘または←↓↙
＋ⓅまたはⓀ弱中強同時押し



サマーソルトスカルダイバー
ヘッドプレス後にⓅまたは↓ため↑Ⓟ＋Ⓟ

スーパーコンボ①
サイコクラッシャー
←ため→←→＋Ⓟ



スーパーコンボ②
ニープレスナイトメア
←ため→←→＋Ⓚ



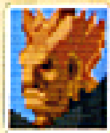
ZERO カウンター
←↙↓＋Ⓟ

必勝

体格の割に動きは素早い。通常技が弱くZEROコンボもないが、どれも強力な必殺技とスーパーコンボを中心に自分なりの連携を考え、攻撃を組み立てていこう。

ZERO ルーレットパネル





GOUKI

滅殺波動の継承者は
修羅道を求めて流れる…



豪波動拳 ↓↘→＋Ⓟ	阿修羅閃空 →↓↘または←↓↙＋ Ⓟまたは Ⓚ弱中強同時押し
灼熱波動拳 ←↙↓↘→＋Ⓟ	これ以外にも隠された技があるらしい。
豪昇龍拳 →↓↘＋Ⓟ	スーパーコンボ① 滅殺豪波動 →↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓟ
竜巻斬空脚 ↓↙←＋Ⓚ	スーパーコンボ② 滅殺豪昇龍 ↓↘→↓↘＋Ⓟ
空中竜巻斬空脚 ジャンプ中に↓↙←＋Ⓚ	スーパーコンボ③ 天魔豪斬空 ジャンプ中に↓↘→↓↘→＋Ⓟ
斬空波動拳 ジャンプ中に↓↘→＋Ⓟ	自分の手で探してみよう。

ZERO カウンター ←↙↓＋Ⓚ

プレイヤーセレクト時、キャラクターパネル上の？マークのパネルにカーソルをあわせると、キャラクターの顔がルーレットのように素早く入れ替わっていきます。決定ボタンを押すと、そのとき表示されていたキャラクターがプレイヤーに決定しますが、うまくいけばキャラクターパネル上にいない"彼ら"を使用できるかもしれません。

コマンドは全て右向き時のものです。
左向きの時は左右逆の操作をして下さい。
➡(矢印)はキーを入力する方向を示しています。
ため……指定の方向にキーを入れ少したってから次の方向キーを入れる。

ZEROコンボをねらえ!!

相手がダメージを受けてのけぞっている間に、ガードのスキを与えず続けて攻撃を加えると連続技の完成だ。連続技はコンボと呼ばれ、攻撃が相手に続けてヒットした回数に応じてボーナス得点が入る。



リュウの
アッパー昇龍拳
2HITコンボになる



新キャラ、
ナッシュの
ZEROコンボだ!

必殺技ならば、その多くが通常技からのコンボになる。
リュウのアッパー昇龍拳（中パンチ→昇龍拳）などが代表的だが、操作が難しいので練習が必要だ。
また、ジャンプ攻撃から地上攻撃の組み合わせもコンボになりやすい。春麗ならば、斜めジャンプ強キック→しゃがみ弱キックがコンボになる。比較的出しやすいコンボといえるだろう。
さらにおすすめなのが、**ZEROコンボ**という連続技だ。
特定の順番で攻撃ボタンを押すだけで、通常技を簡単にコンボにできる。基本的には弱→中→強の順番でタイミングよく攻撃ボタンを押せばいい。ボタンは連打でもOKだぞ。キャラクターによって、組み合わせが若干変化するので、自分のキャラクターにあったコンボを探し出そう。



